# ESTUDIO PRELIMINAR

Se desea gestionar un Sistema de Información de un juego de Rol. Ese sistema de información, deberá administrar las cuentas de usuario; creación, modificación, alteración de los usuarios y administradores. El sistema también se encargará de gestionar las cuentas de los usuarios, los personajes de esas cuentas, los objetos de los personajes, sus características y la posibilidad de comerciar con los objetos entre diferentes usuarios (cuentas).

El sistema será utilizado por dos tipos de usuarios: el administrador y los usuarios del juego:

* Las bajas, bloqueos, modificaciones de las cuentas del usuario las gestionará el administrador del juego. Éste también será el encargado de gestionar misiones e incidencias de usuarios.
* Los usuarios podrán crear una única cuenta, crear personajes, añadir fondos al monedero electrónico (dinero real), comerciar objetos con dinero real o puntos de juego, enviar incidencias a los administradores. Un usuario podrá interactuar con otro usuario para hacer misiones, duelos.

Una vez al día el sistema se encargará de hacer una gestión estadística sobre el servidor, juego, usuarios, sistema, número de incidencias.

.

# [C:\Program Files (x86)\Microsoft Office\MEDIA\CAGCAT10\j0293236.wmf](#_GIMNASIO:)REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

## Administrador



### Identificación en sistema:

###### El administrador accederá al sistema con un nombre de usuario y contraseña que se creó al instalar el sistema.

### Gestión clientes:

##### Matriculación:

###### La matriculación de un cliente la llevará a cabo únicamente el administrador del sistema.

###### 

###### Se tomarán los datos personales del cliente a matricular e información sobre los grupos y las actividades a las que quiere incorporarse.

###### Una vez metidos los datos por el administrador, se podrá generar una copia impresa para entregar al cliente, para que así en caso de que haya erratas puedan ser corregidas.

###### Una vez matriculado el cliente se le registrará el sistema.

###### El DNI se tomará como identificación y se le proporcionará una contraseña para poder identificarse en los terminales del gimnasio de forma interactiva.

###### 

###### Al cliente se le asignará un monitor para que gestione su plan de entrenamiento y lo asesore durante los ejercicios.

###### 

###### Requisitos:

###### Es requisito imprescindible que el cliente realice el pago en el momento de la matriculación.

###### Consulta**:**

###### El administrador podrá consultar la ficha de un cliente determinado para acceder a sus datos.

###### Se buscará al cliente por medio de su DNI o de su nombre completo.

##### [C:\Program Files (x86)\Microsoft Office\MEDIA\CAGCAT10\j0293236.wmf](#_GIMNASIO:)C:\Users\Bix0\Documents\My Dropbox\Oscar-Roge\Universidad\BD2\fondo.jpgC:\Users\Bix0\Documents\My Dropbox\Oscar-Roge\Universidad\BD2\fondo.jpg